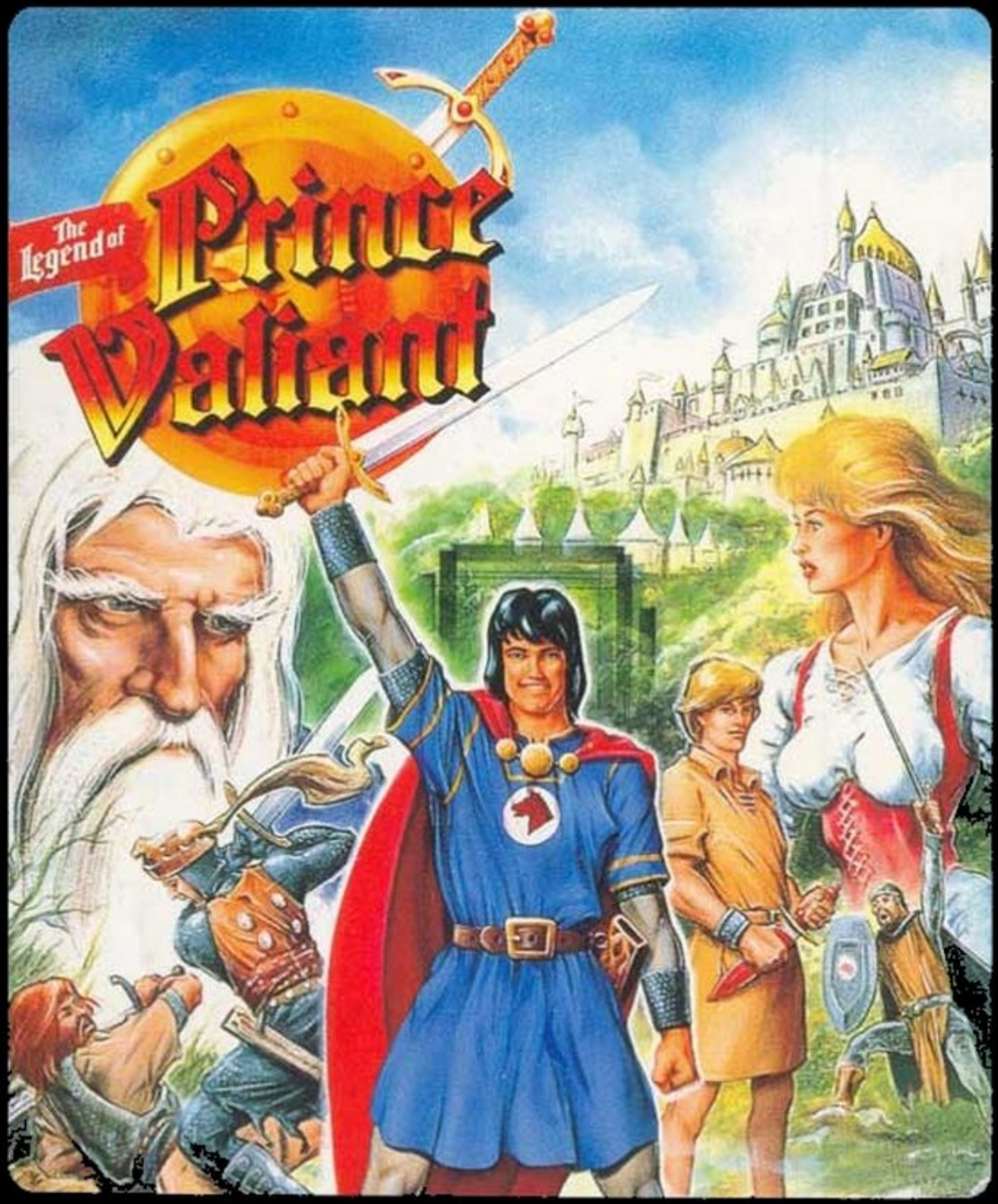
NES - PX - ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES

ocean®

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exgente nivel de fabricacion, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System , busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© KING FEATURES SYNDICATE, INC.

PRECAUCIONES

1. Antes de insertar o sacar el cartucho de juego de tu consola Nintendo Entertainment System asegúrate siempre que el interruptor está en posición OFF.

2. Este es un cartucho de alta precisión. No debes guardarlo en sitios muy fríos o muy calientes. No lo golpees, dejes caer al suelo, ni intentes desmontarlos.

3. No toques, mojes o ensucies los conectores. Esto podría dañar el cartucho.

4. No limpies el cartucho con aguarrás, gasolina, alcohol o disolventes parecidos.

PRINCE VALIANT

No satisfecho con ser Principe, Valiant quiere convertirse en Caballero. El Rey Arturo sólo puede otorgar este honor a los que demuestran ser dignos de este alto honor.

El Principe tiene que encontrar el legendario Anillo de Paz de los Vikingos y llevarselo al Rey Arturo a su palacio de Camelot.

La búsqueda del legendario Anillo de Paz de los Vikingos empieza en las movedizas marismas donde un paso en falso puede ser fatal. El Principe, armado de un simple arco, tiene que atravesar un bosque habitado por asesinos y ladrones, adentrarse en un laberinto mortal de cavernas subterraneas hasta alcanzar el lugar donde se encuentra el anillo. Ahora tendrá que atraversar los fervidos mares y luchar contra la hostíl armada Vikinga para llegar a Camelot.

El Hall del rey Arturo se encuentra detrás de un laberinto de corredores y pasadizos... ¿Podrá el Principe Valiant realizar su sueño de ser investido Caballero?

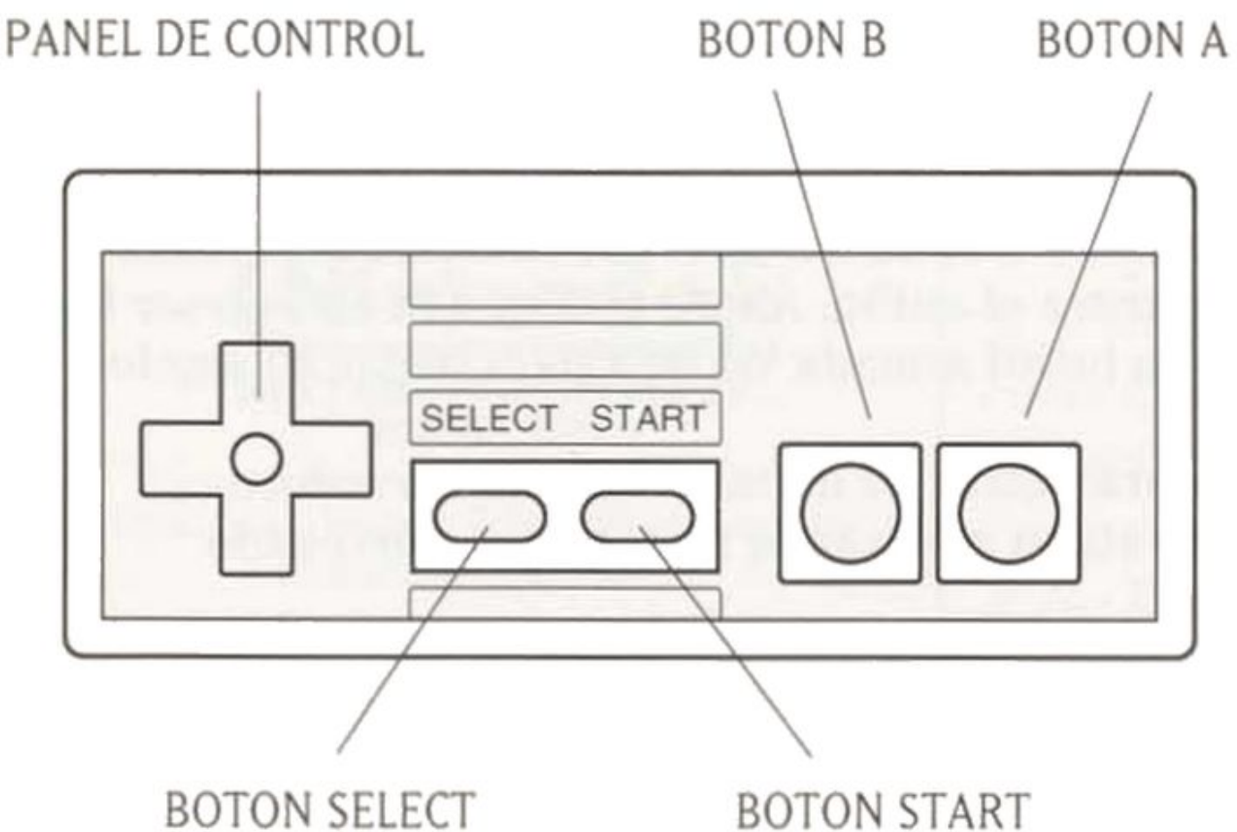
EMPEZANDO

Para empezar, inserta el cartucho de juego Prince Valiant en tu consola Nintendo Entertainment System y coloca el interruptor en posición ON.

Pasados unos segundos, pulsa el botón START para empezar el juego.

CONTROLES

START - Pulsa START para empezar.



(DURANTE EL JUEGO)

NIVELES 1, 3, 5

BOTON A	Salta
BOTON B	Lanza dagas
PANEL DE CONTROL DERECHA	Corre a la derecha
PANEL DE CONTROL IZQUIERDA	Corre a la izquierda
PANEL DE CONTROL ABAJO	Agacharse/Salir de una habitación por la puerta
PANEL DE CONTROL ARRIBA	Entrar en una habitación por la puerta
BOTON START	Pausa
BOTON SELECT	Cambiar opciones mientras estás en pausa

NIVEL 2

BOTON A	Lanzar flechas
PANEL DE CONTROL	Pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA O DERECHA para moverte en la dirección adecuada.
BOTON START	Pausa
BOTON SELECT	Cambiar opciones mientras estás en pausa

NIVEL 4

BOTON A	Dispara el cañon
BOTON B + PANEL DE CONTROL IZQUIERDA	Mover un cañon a la izquierda
BOTON B + PANEL DE CONTROL DERECHA	Mover un cañon a la derecha
PANEL DE CONTROL IZQUIERDA	Ajustar el cañon a la izquierda
PANEL DE CONTROL DERECHA	Ajustar el cañon a la derecha
PANEL DE CONTROL ARRIBA	Mover arriba
PANEL DE CONTROL ABAJO	Mover abajo

CONTROLES (durante la pausa)

BOTON A + B	Abandonar el juego
START	Seguir el juego
SELECT	Cambiar opciones

Representacion de Situacion

PUNTUACION	Obtendrás puntos al derrotar seres malvados y recoger símbolos, objetos y bonificaciones.
ENERGIA	Aparece en forma de barra. Cuando flechas, lanzas o seres malvados dan a Valiant, este se quedará gradualmente sin energía y su barra de energía descenderá.
VIDAS	Indica el número de vidas que te quedan y aparecerá en el centro de la representación de situación.
SÓMBOLOS	Cogelos y utilizalos para ganar puntos, vidas y energía extra. El número recogido aparecerá aquí.
TIEMPO	Muestra el tiempo que te queda para completar el nivel actual.

El Juego

Si quiere llegar a ser nombrado caballero, el Principe Valiant tendrá que completar cinco traicioneros niveles.
La búsqueda empieza en los pantanos. El camino está cortado y parece imposible seguir.

Ten cuidado con las puertas ocultas y las piedras que desaparecen. Para evitarlas y también esquivar a los arqueros escondidos entre los arboles, tendrás que calcular cada movimiento que haga Valiant. Utiliza sus habilidades para agacharse y luchar para derrotar a los numerosos enemigos y los guardianes del final del nivel.

El Principe sale sano y salvo de los pantanos para encontrarse en un inmenso y peligroso bosque. Armado con un arco, Valiant tiene que defenderse de las hordas de depravados asesinos y encontrar una salida.

Una trampa muy habilmente puesta hace que Valiant caiga en una profunda cueva subterránea. Tiene que atravesar un laberinto repleto de mortíferas sorpresas para lograr recuperar el Anillo de Paz de los Vikingos del esqueleto de un guerrero vikingo.

Con el Anillo en su poder, el Principe se embarca hacia Camelot con la intención de reclamar su derecho a ser Caballero. Los mares están embravecidos y hóstiles vikingos atacan el barco.El Principe no puede superar la velocidad de sus embarcaciones y tiene que entablar una lucha a muerte con su pobre armamento para ponerse a salvo.

El Principe Valiant, huyendo y agotado, llega a Camelot encontrando más problemas a su llegada. Guardianes desconfiados lo encierran en las mazmorras. Escapando de su celda, el Principe se adentra en un laberinto de corredores y pasadizos. Está ya casi al final de sus fuerzas y tiene que encontrar la sala de banquetes del Rey Arturo: ahí su sueño se cumplirá.

Consejos Para el Juego

Recoge todos los símbolos, objetos y bonificaciones especiales.
Tienes que destruir grandes seres malvados como serpientes y murciélagos.
Ten cuidado con las trampas escondidas.
Acuérdate de que el tiempo se acaba y que no todo es lo que parece ser.

PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, ni Ocean Europe Ltd., ni Nintendo serán responsables por los daños que se puedan producir.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Y A 301 12

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUIDO POR ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ SERRANO 240, 28016 MADRID.

© KING FEATURES SYNDICATE, INC.

PRINTED IN JAPAN